

**Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

**«ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КИНЕМАТОГРАФИИ ИМЕНИ С.А. ГЕРАСИМОВА» (ВГИК)**

Филиал ВГИКа в г. Хабаровске (Хабаровский край)

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебно-методической работе

_____ И. В. Коротков

« ____ » _____ 2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
«ОСНОВЫ ДРАМАТУРГИИ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕДИА»**

Специальность: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Специализация: Режиссер мультимедиа

Форма обучения: очная

Хабаровск, 2025 г.

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основании ФГОС ВО, утверждённого приказом Министерства образования и науки № 733 от 01 августа 2017 г. по направлению подготовки 55.05.01 «Режиссура кино и телевидения», одобрена на заседании кафедры драматургии кино, согласована с директором Института анимации и цифровых технологий Е.Г. Яременко, начальником отдела по методической работе В.В. Атаманом, зав. библиотекой В.М. Шипулиной.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. Цели и задачи освоения дисциплины**
- 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы**
- 3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины**
- 4. Объем дисциплины и виды учебной работы**
- 5. Содержание дисциплины**
 - 5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий**
 - 5.2. Содержание разделов, тем дисциплины**
- 6. Самостоятельная работа обучающихся**
- 7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины**
- 8. Перечень информационно-телекоммуникационных ресурсов, необходимых для освоения дисциплины**
- 9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине**
- 10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Основная цель – постижение основ нелинейной драматургии, особенностей интерактивной наррации в мультимедийных и виртуальных проектах, формирование навыков работы над сценариями основных форм интерактивных нарративных медиа.

Задачи дисциплины:

- дать представление о базовых вопросах нелинейной драматургии;
- ознакомить с характерными чертами интерактивного повествования, являющегося основой разнообразных продуктов интерактивных медиа;
- научить специфике работы над сценарием, учитывающую участие в интерактивном рассказе;
- дать представление о различных стратегиях соединения интерактивности с повествованием;
- научить навыкам конструирования сюжета с учетом специфики интерактивного медиума (интерактивный фильм, интерактивное мультимедийное произведение, повествование в виртуальном окружении, онлайн-повествование, интерактивная драма);
- научить пользоваться при производстве интерактивной мультимедийной продукции базовыми законами драматургии.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы драматургии интерактивных медиа» относится к Обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули) и преподается на 4 курсе в 7-8-м семестрах.

Для освоения данной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые следующими дисциплинами: «Режиссура мультимедиа», «Режиссура интерактивных медиа», «Техника и технология медиа-производства».

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, необходимы для успешного освоения следующих дисциплин: «Режиссура мультимедиа», «Моделирование виртуальной реальности».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся общепрофессиональных ОПК-3, ОПК-5 и профессиональной ПК-2 компетенций (Табл. 1).

Таблица 1

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
Художественный анализ	ОПК-3. Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации.	<i>Знает:</i> ОПК-3.1. теоретические и эстетические особенности литературной и экранных форм; ОПК-3.2. художественные и этические аспекты развития современных экранных искусств и литературы;

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		<p>ОПК-3.3. принципы соотношения экранного и литературного текста; <i>Умеет:</i></p> <p>ОПК-3.4. рассматривать экранные произведения в историческом контексте, в динамике художественных, социокультурных процессов и научно-технического прогресса;</p> <p>ОПК-3.5. раскрывать художественное содержание произведений экранных искусств и литературы;</p> <p>ОПК-3.6. определять место произведения экранного искусства в национальном и мировом художественном процессе. <i>Владеет:</i></p> <p>ОПК-3.7. методами анализа художественных произведений;</p> <p>ОПК-3.8. нормами русского литературного языка в устной и письменной формах.</p>
Профессиональная компетентность и самостоятельность	<p>ОПК-5. Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.</p>	<p><i>Знает:</i></p> <p>ОПК-5.1. технологию создания мультимедийного произведения – от поиска идеи и формирования творческого замысла до реализации творческо-производственного проекта и получения готового мультимедийного продукта;</p> <p>ОПК- 2. художественные и технические средства создания мультимедийных произведений;</p> <p><i>Умеет:</i></p> <p>ОПК-5.3. генерировать творческие идеи и вырабатывать стратегию их реализации совместно с участниками творческой группы;</p> <p>ОПК-5.4. использовать полученные знания и практические навыки в процессе создания мультимедийного произведения;</p> <p><i>Владеет:</i></p> <p>ОПК-5.5. владеет арсеналом художественных и производственных средств современной аудиовизуальной</p>

Наименование категории (группы) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональных компетенций выпускника	Индикаторы достижения общепрофессиональной компетенции
		индустрии и навыками их использования для создания мультимедийного произведения.

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенций выпускника	Индикаторы достижения профессиональной компетенции
<i>Тип задач: художественно-творческий</i>		
Руководство и организация творческого и технологического процесса создания мультимедиа проекта	ПК-2. Способен применять на практике принципы режиссерского анализа литературных произведений, интерактивных сценариев, выбранных для воплощения в мультимедиа проектах	<i>Знает:</i> ПК-2.1. аналитические системы интерактивных проектов; <i>Умеет:</i> ПК-2.2. глубоко анализировать литературные произведения; ПК-2.3. создавать режиссёрскую экспликацию мультимедиа проекта; ПК-2.4. работать над драматургической основой мультимедиа проекта, разработать мультимедиа проект на основе литературного произведения или разработка оригинального сценария (совместно с драматургом); <i>Владеет:</i> ПК-2.5. навыками режиссерского анализа литературных произведений, интерактивных сценариев.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 академических (108 астрономических) часа. Форма промежуточной аттестации – зачет в 7-м семестре, зачет с оценкой – в 8-м семестре.

Таблица 2

Вид учебной работы	Количество часов			
	Всего по уч. плану	В том числе по семестрам		
		7	8	
Работа с преподавателем (контактные часы):	64	34	30	
Теоретический блок:				
Лекции	–	–	–	
Практический блок:				
Практические и семинарские занятия	64	34	30	
Самостоятельная работа	68	32	36	
Форма промежуточной аттестации – зачет, экзамен	12	6	6	
ВСЕГО	Акад. час.	144	72	72
	З. е.	4	2	2

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Таблица 3

Название тем	Общая трудо- емкость, час.	Виды учебных занятий	
		Практ. зан.	Самост. работа
РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ ДРАМАТУРГИИ ЭКРАННЫХ И МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ	40	24	16
Тема 1. Эволюция драмы	4	2	2
Тема 2. Драматургия аудиовизуальных произведений	6	4	2
Тема 3. Виды и жанры литературных и драматургических произведений	8	4	4
Тема 4. Характер персонажа	14	10	4
Тема 5. Сценарий как основа аудиовизуального произведения	8	4	4
РАЗДЕЛ 2. НЕЛИНЕЙНАЯ ДРАМАТУРГИЯ	92	40	52
Тема 6. Понятие интерактивное мультимедийное произведение	4	4	–
Тема 7. Линейность и нелинейность в повествовании	12	4	8
Тема 8. Принципы нон-финито как предпосылки к интерактивности	14	6	8
Тема 9. Влияние интерактивности на сюжет и интригу. Способы адаптации наррации к интерактивности	13	5	8
Тема 10. Персонаж и интерактивная среда. Взаимоотношение персонажа и зрителя – участника ИМП	16	8	8
Тема 11. Нелинейное структурирование дискурсивного представления сюжета	14	6	8
Тема 12. Особенности написания сценария для разных видов интерактивного повествования	19	7	12
Форма промежуточной аттестации □ зачет, экзамен	12		
ИТОГО	144	64	68

5.2. Содержание разделов и тем дисциплины

РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ ДРАМАТУРГИИ ЭКРАННЫХ И МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ

Тема 1. Эволюция драмы

Сюжет с открытым финалом. Реальность и фантазия.

Понятие композиции. Классическое построение произведения (экспозиция, завязка, кульминация, развязка). Другие композиционные приемы (воспоминание героя, параллельное развитие нескольких сюжетов и пр.).

Тема 2. Драматургия аудиовизуальных произведений

Драматургия короткометражного фильма. Доминирование фабульного или параболического (притчевого) характера сюжета. Сюжет мультипликационного, документального, рекламного фильма. Драматургические приемы, динамизирующие интерес зрителя. Сюжетная интрига. Смена эмоциональных регистров. Интермедии. Нарастание темы к концу сюжета.

Тема 3. Виды и жанры литературных и драматургических произведений

Жанр как совокупность сюжетных, композиционных и стилистических приемов. Проблема чистоты жанра. Жанр как меняющаяся структура. Взаимопроникновение жанровых структур.

Виды и жанры неигровых аудиовизуальных произведений. Жанры документальных аудиовизуальных произведений. Жанры аудиовизуальных произведений научно-познавательного характера. Жанры интерактивных проектов.

Тема 4. Характер персонажа

Сюжет как развитие характера персонажа. Столкновение характеров. Типы героев. Герои мелодрам. Герои комедии. Герои мультфильмов. Проблема мотивации поступка персонажа.

Тема 5. Сценарий как основа аудиовизуального произведения

Сценарий как особая форма драматургии, сочетающая черты драмы и художественной прозы. Литературный сценарий. Синописис. Сценарный план и сценарная разработка. Режиссерский сценарий. Монтажные листы. Эволюция формы сценария. Возникновение аудиовизуальной драматургии. Разделение труда сценаристов на составителей сюжета и диалогов (титров). Диалоги в игровых сюжетах. Закадровый текст в неигровых сюжетах. Текст в рекламных роликах. Работа редактора со сценарием и текстом.

РАЗДЕЛ 2. НЕЛИНЕЙНАЯ ДРАМАТУРГИЯ

Тема 6. Понятие интерактивное мультимедийное произведение

Интерактивность-взаимодействие и взаимовоздействие. Реальный и виртуальный миры. Сходства и отличия. Интерактивность в виртуальном пространстве.

Тема 7. Линейность и нелинейность в повествовании

Повествование и наррация. Гипертекст как примитивная форма нелинейной драматургии. Литература и нелинейная драматургия. Типы сюжетов/фабул адаптируемых для интерактивного мультимедийного произведения.

Тема 8. Принципы нон-финито как предпосылки к интерактивности

Активность и пассивность аудитории для восприятия произведения искусства. Понятие «открытый финал». Незавершенность художественного образа произведения. Искусственная незавершенность автором отдельных композиционных элементов, сюжетных линий, характеристик персонажей.

Тема 9. Влияние интерактивности на сюжет и интригу.

Способы адаптации наррации к интерактивности

Аристотелевская трактовка понятий «фабула» и «сюжет». Изотопия действия-путеводная нить в поиске смысла произведения. Изотопия представления-средства материализации, способствующие связыванию разнородной информации и работающие на интригу. Способы создания изотопии.

Трактовка понятия «фабула» и «сюжет» по Брехту. Особенности построения интриги по Брехту.

Тема 10. Персонаж и интерактивная среда.

Взаимоотношение персонажа и зрителя – участника ИМП

Проекция действий персонажа на реальность. Проекция реальности на личность участника ИМП. Взаимодействие. Метаморфизм персонажа. Создание персонажа ИМП-моделирование объекта.

Тема 11. Нелинейное структурирование дискурсивного представления сюжета

Логическая завершенность эпизода. Ветвление сюжета. Блоки логического выбора «ЕСЛИ БЫ» и система Станиславского. Действие выбора. Действие ожидания.

Тема 12. Особенности написания сценария для разных видов интерактивного повествования

Сценарий интерактивного фильма, интерактивного мультимедийного произведения, web повествования, интерактивного повествования в виртуальном окружении, интерактивной драмы.

6. Самостоятельная работа обучающихся

Самостоятельная работа подразумевает выполнение практических заданий и подготовку к зачету и экзамену.

Примерный перечень заданий по темам дисциплины

Тема	Задание по теме
Драматургия аудиовизуальных произведений	Анализ драматургической структуры аудиовизуального произведения.
Виды и жанры литературных и драматургических произведений	Анализ драматургии и языка сценариев: художественного киносценария, документального киносценария, сценария интерактивного проект.
Сценарий как основа аудиовизуального произведения	Освоение принципов и приемов написания текстов сценарного комплекса (сценарная заявка, синопсис, литературный сценарий).
Линейность и нелинейность в повествовании	Анализ способов линейного и нелинейного повествования в литературе и игровом кинематографе
Влияние интерактивности на сюжет и интригу. Способы адаптации наррации к интерактивности	Анализ нелинейной структуры интерактивного нарратива
Особенности написания сценария для разных видов интерактивного повествования	Написание текстов сценарного комплекса (сценарная заявка, синопсис, литературный сценарий) для разных видов интерактивных медиа.

Результат выполнения практических заданий демонстрируется обучающимися во время учебных просмотров работ (сцен) с целью разбора правильности их выполнения с точки зрения законов анимации и выявления того, на чем следует сделать акцент и проработать в процессе обучения по дисциплине учебы.

7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная литература

1. Блок Б. Визуальное повествование. Создание визуальной структуры фильма, ТВ и цифровых медиа: Учебное изд. / Пер. с англ. /Под ред. В. Монетова, М. Казючиц. /Изд. 2-е. – М.: ГИТР, 2012.
2. Кулешов Л.В. Основы кинорежиссуры. – М.: ВГИК, 1995.
3. Маньковская Н.Б., Бычков В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации: Учебное пособие. – М.: ВГИК, 2011.
4. Маэстри Дж. Компьютерная анимация персонажей: Самоучитель(+CD) = Digital character animation 2 : Vol.1: Essential Techniques / Пер. с англ. – СПб.: Питер, 2001.
5. Ромм М.И. Лекции о кинорежиссуре. – М.: ВГИК, 1973.
6. Ромм М.И. Монтажная структура фильма: Учебное пособие. – М.: ВГИК, 1981.
7. Уорд П. Композиция кадра в кино и на телевидении. /Пер.с англ. /Под ред. С.И. Жданова. – М.: ГИТР, 2005.
8. Эйзенштейн С.М. Психологические вопросы искусства: Учебное пособие / Ред.-сост. Е. Я. Басин. – М.: Смысл, 2002.

Дополнительная литература

1. Дворко Н.И., Познин В.Ф., Кузнецов И.Р., Каурых А.Е. Основы режиссуры мультимедиа-программ: Учебное пособие. – СПб.: Изд-во СПбГУП, 2005.
2. Интерактивное повествование и режиссура мультимедиа: Сборник научных трудов Центра образования и исследований в области интерактивных цифровых медиа. Выпуск первый./Под ред. Н.И.Дворко. – СПб.: СПбГУКиТ, 2010.
3. Митта А. Кино между адом и раем. – М.: Подкова, 2000.
4. Эфрос А.В. Профессия-режиссер. – М.: Искусство, 1978.

8. Перечень информационно-телекоммуникационных ресурсов, необходимых для освоения дисциплины

Каждому обучающемуся и преподавателю обеспечен одновременный неограниченный доступ к электронно-библиотечным системам: «Юрайт» (<https://biblio-online.ru/>), «Лань» (<https://e.lanbook.com/>), «Айсбук» (<https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf>), Электронная библиотека ВГИК <http://vgik.info/library>, <http://biblio.vgik.info>

9. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Операционная система Microsoft Window 10 Enterprise 2016 LTSB
WINENTLTSBUPGRD 2016 ALN Upgrd MVL 3Y Enterprise BuyOut

10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Перечень необходимого материально-технического обеспечения для реализации рабочей программы дисциплины включает: лекционные аудитории, оснащенные учебной мебелью, видеопроекторным оборудованием для презентаций, компьютером, экраном, мультимедийным оборудованием, настольными лампами, библиотеку, компьютерные классы.

Оборудование в аудитории	Кол-во
Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью Конфигурация системного блока: <ul style="list-style-type: none"> – процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz – оперативная память – 32 Gb – системный диск – SSD 254Gb – дата диск – SATA 1Тб – графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5) – операционная система – Windows 10 64Bit Монитор LG25UM58-P Наушники Sennheiser HD215 Программное обеспечение аудитории <ul style="list-style-type: none"> – Adobe CC 2018 – на 12 компьютеров – Autodesk 3DS Max, Maya 2018 – на 12 компьютеров 	1 12 12 12
Плазменная панель Panasonic TH-65PF30ER Системный блок HP Z440 №: Монитор BENQ BL2420/T Клавиатура Genius KB-220E Манипулятор мышь HP Optical Наушники Sennheiser HD215 HDMI Switcher VS-161H Программное обеспечение аудитории <ul style="list-style-type: none"> – Adobe CC 2018 – на 8 компьютеров – Microsoft Office 2016 –на 8 компьютеров – Kaspersky Endpoint Security 10 – на 8 компьютеров – Autodesk 3DS Max, Maya 2017 – на 8 компьютеров – The Foundry (MARI 3.2.v1, NUKE 10.5v1 – на 8 компьютеров 	1 8 8 8 8 7 1
Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.) Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью. Конфигурация системного блока: <ul style="list-style-type: none"> – процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz – оперативная память – 32 Gb – системный диск – SSD 254Gb – дата диск – SATA 1Тб – графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5) – операционная система – Windows 10 64Bit Монитор LG25UM58-P Наушники Sennheiser HD215 Программное обеспечение аудитории Adobe CC 2018 – на 12 компьютеров Autodesk 3DS Max, Maya 2018 – на 12 компьютеров	1 12 12 12